デザートストライク 湾岸作戦

取扱説明書

EA AIR FORCE

DESERT STRIKE™
RETURN TO THE GULF

DESERT STRIKE
CONTENTS

プロローグ

●

中東にて……

テロリストのリーダー、キルババ将軍が

中東の小さいが豊かな国をクーデターによって

乗っ取った事件は、世界中を恐怖に陥れた。

彼は自分に逆らうものを

情け容赦なく処刑していくことによって、

大統領のイスを手にいれたのだ……。

アメリカ大統領はこの事件を解決するために、

特殊ヘリ部隊の出動を命じたのだった……。

●

攻撃ヘリのエンジンをまわせ!!:ゲームの始め方

カセットを差込み電源をＯＮにすると、「タイトル画面」が現れます。「タイトル画面」でスタートボタンを押すとゲームが始まり、「メインメニュー画面」に切り換わります。

スタートボタンを押さずにいると、デモが始まります。
スタートボタンを押すと、ゲームが始まります。

攻撃ヘリ出動:操作方法

コントロールパッド

スタートボタン

他のメニューから「メインメニュー」に戻るときとゲームのスタートに使用します。またゲーム中には「サブ画面」の呼び出しに使用します。

方向ボタン

戦闘ヘリの移動に使用します。また、「オプションメニュー」でのメニューの選択、ボタンの変更とコントロール（Ｐ５参照）の選択に使用し、「サブ画面」でセレクションディスプレーのメニューの選択に使用します。

Ⓐボタン

「キャンペーンメニュー（メニュー内パスワード入力）」の呼び出しに使用します。ゲーム中はヘルファイヤーミサイルの発射と、方向ボタンを同時に押すと水平移動（設定変更可能）が可能になります。また、「サブ画面」では「キャンペーンステータス画面」の呼び出しに使用します。

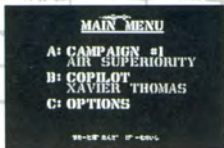
Ⓑボタン

「メインメニュー」で「コ・パイロット画面」の呼び出しに使用します。ゲーム中はハイドラロケットの発射（設定変更可能）、「サブ画面」ではミッションデータログの呼び出しに使用します。

Ⓒボタン

「メインメニュー」で「コ・パイロット画面」の呼び出しに使用します。「サブ画面」では「キャンペーンステータス画面」の呼び出しに使用し、ゲーム中では機関砲の発射（設定変更可能）に使用します。

すべてはここから始まる：メインメニュー

ゲームの設定変更などを行う画面です。

Ⓐボタン：CAMPAING #1

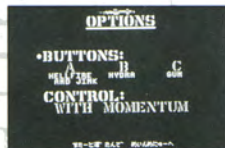
「メインメニューで Ⓐ ボタンを押すと、「パスワード入力画面」に変わります。パスワードを入力すれば、前回まで進んだ面から始めることができます。パスワードの入力は以下の手順で行います。

1. 方向ボタンの上下で文字を選択します。
2. 方向ボタンの左右を使ってカーソルを移動させます。
3. 以上の繰り返しで入力が終了したらスタートボタンを押し、「メインメニュー」に戻ります。

Ⓑボタン：COPILOT

「メインメニュー」で Ⓑ ボタンを押すと「コ・パイロットメニュー」に変わります。ここではプレイヤーと共に戦う副操縦士を選びます。「コ・パイロット」の腕が良ければ任務が遂行しやすくなりますので、各コ・パイロットの資料をよく読み、慎重に選んでください。方向ボタンの左右で選択します。スタートボタンを押すと「メインメニュー」に戻ります。

Ⓒボタン：OPTIONS

「メインメニュー」で Ⓒ ボタンを押すと「オプションメニュー」に変わります。ここではゲーム中での ⒶⒷⒸ 各ボタンの役割の変更とコントロールオプションの変更を行います。

オプションメニュー

■BUTTONS

ゲーム中の武器使用ボタンの変更を行うことができます。自分好みの配置を方向ボタンの左右で選択してください。3通りの操作が用意されています。スタートボタンで「メインメニュー」に戻ります。

■CONTROL

コントロールオプションの変更が行えます。コントロールオプションには「WITH MOMENTUM」、「FROM ABOVE」、「FROM COCKPIT」の3種類があります。

DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF

■WITH MOMENTUM

「モーメンタムモード」です。基本設定されている操作方法です。より実戦に近いシミュレーションを行えます。攻撃ヘリにはモーメンタム（慣性）があり、それを修正しながら飛ばなくてはなりません。このモードを選んだときの方向ボタンの操作は以下の通りです。

上：前方へ飛ぶ	左：左へ旋回する	左＋Ⓐボタン：左に水平移動
下：後方へ飛ぶ	右：右に旋回する	右＋Ⓐボタン：右に水平移動

■FROM ABOVE

「アバーブモード」です。方向ボタンを押した方向へ攻撃ヘリが移動します。初心者向けです。このモードを選んだときの方向ボタンの操作は以下の通りです。このモードでは慣性はありません。

上：北へ飛ぶ（画面上）	左：西へ飛ぶ（画面左）
下：南に飛ぶ（画面下）	右：東へ飛ぶ（画面右）
Ⓐボタン＋方向ボタン：方向ボタンを押した方向へ機首の向きを変えずに移動	

＊着陸するときは Ⓐボタンを放してください。

■FROM COCKPIT

「コックピットモード」です。方向ボタンの操作は「モーメンタムモード」と同じですが、慣性はありません。

選び終わったらスタートボタンで「メインメニュー」に戻ります。ボタンの配置や、コントロールオプションは、新たに変更するか、電源を切るまでそのままになっています。リセットを押しても変わりません。

標的はここにいる!!：サブ画面

ゲーム中にスタートボタンを押すと「サブ画面」に変わります。「サブ画面」を呼び出すと、ゲームは一時中断となります。この画面では、機体の状態やプレイに必要な各種の情報、現在の自分の位置やターゲットの確認などが行えます。また、いま行っている作戦に関する軍事データの呼び出しもでき、その作戦の進行度も見ることができます。「サブ画面」を上手に使い任務遂行に役立てましょう。

マップ画面

自機の位置や作戦地点などが点滅して表示されます。方向ボタンの左右を押すと、各種の情報が切り変わり表示されます。

表示内容

- ●ミッションの目標地点の位置を表示
- ●VDA：M3VDA（対空車両）の現在位置を表示
- ●RAPIER：対空ミサイルの配置してある場所を表示
- ●AAA：30ミリ対空砲の配置してある場所を表示
- ●MIA'S：味方の行方不明の兵士がいる場所を表示
- ●FUEL DRUMS：燃料補給アイテムのある場所を表示
- ●AMMO CRATES：弾薬補給アイテムのある場所を表示
- ●LAND ING ZONE：救出した兵士を連れていく場所を表示

Ⓑボタンを押すと「ミッション画面」に、Ⓒボタンを押すと「キャンペーンステータス画面」になります。Ⓐボタンを押すと「サブ画面」に戻ります。各画面に表示される情報は、方向ボタンの左右で情報が切り変わります。

ミッション画面

ミッション画面
Ⓑボタンを押すと「ミッション画面」が表示されます。各ミッションの内容、兵器、アイテムの解説などが表示されます。方向ボタンの左右で情報が切り変わります。

表示内容
- ●ミッションの内容を表示
- ● VDA：M 3 VDA（対空車両）の特徴を解説
- ● RAPIER：対空ミサイルの特徴を解説
- ● AAA：30ミリ対空砲の特徴を解説
- ● MIA'S：味方の行方不明の兵士についての説明
- ● FUEL DRUMS：燃料補給アイテムの説明
- ● AMMO CRATES：弾薬補給アイテムの説明
- ● LANDING ZONE：救出した兵士を連れていく地点についての説明

キャンペーンステータス画面

キャンペーンステータス画面
現在の作戦進行状況が表示されます。各ミッションが表示されます。ミッションが完了したら、表示が赤から緑に変わります。

最重要情報

キャンペーンごとにライフ（命）が3つずつ与えられます。1つのキャンペーン中にライフを3つ失うとゲームオーバーになってしまいます。機関砲を使った場合、必ずグレーの煙と爆発音でターゲットに当たっていることを確認してください。また、キャンペーンの途中で諜報部から情報が入ることがあります。この場合スタートボタンを押して諜報部からの報告にアクセスします。

助けた兵士を着陸ゾーンに下ろすたびに、アーマーのメンテナンスを行うことができます。最初の作戦では、1人150ポイント、以降の作戦では1人100ポイント回復します。

燃料ユニットが14ユニットになると画面に警告が表示されます。さらに、そこから2ユニット減るたびに警告が表示されていきます。また、アーマーポイントが125ポイントになると同様の警告が表示されます。ただし、水上を移動しているときは、警告は表示されません。

燃量切れで墜落するとアーマーは元の600に戻ります。敵に撃墜されると、燃料ユニットは墜落前のままになりますが、墜落したときに25ユニット以下の場合は25ユニットに戻ります。障害物（フリーゲート以外）にぶつかるとアーマー・ポイントが10ポイント減り、一時的にヘリのコントロールを失います。また、ぶつかった相手にも10ポイントのダメージが加わります。墜落して修復されたときは、助けた兵士や弾薬などはそのままです。

SNAFU（緊急事態）

SNAFUとはアメリカ軍でよく使われる言葉で Situation Normal All Fouled Up の略で緊急事態を意味します。
デザートストライクにおけるSNAFUはRETURN TO FRIGATE（帰還せよ）のメッセージで表示され、何か重大な出来事により、キャンペーンの遂行が不可能になってしまったことを表しています。このため、一度帰艦し、遂行不可能になったキャンペーンを、もう一度初めからやり直さなければなりません。
各作戦の説明の最後にSNAFUのリストが記載されています。

DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF

作戦第1号：制空権

舞台は朝。いったん作戦行動を開始したらキャンペーンのすべての任務をクリアするまで、またはSNAFUするまで着艦できない。しかも、着艦許可がでるまで艦隊そのものが地図から消えてしまう。
まず、行わなくてはならないことは制空権を確保することだ。そのためには連合軍のスパイを助け出さなくてはならない。敵の指令基地を爆破して指令官を連れ出すのだ。彼が連合軍スパイの監禁場所を知っている。

1　レーダー基地の破壊

発進したらすぐにスタートボタンを押して地図を確認する。敵のレーダーが点滅している。レーダー基地を両方とも爆破することが最初の任務だ。

2　発電所の爆破

まだまだガードはゆるく、難易度は高くない。速攻勝負だ。

3　空港施設の爆撃

空港は２つあり、敵の守りが固く簡単には落ちない。まずは回りにいる敵をすべて破壊しよう。空港はそのあと余裕をもって爆破すればよい。

4　戦闘指令所の襲撃＆指令官の捕獲

この作戦の中で一番の難関だ。ここでは弾を惜しまず、破壊力のあるものを使い、早めに敵を倒そう。
戦闘指令所を爆破すると、敵の指令官は逃げ出してしまう。追いかけて捕虜にする。ここで初めて連合軍スパイの監禁場所がわかる。

5　連合軍スパイの救助

監禁されている建物は3つ。そのうち1つに地下へ通じるドアがある。その上を飛びコ・パイロットを着陸させよう。近付いて来るVDAはすべて破壊する。

SNAFU

1：着陸ゾーンを破壊してしまう（すべてのキャンペーン共通）。
2：敵の指令官を殺害する。
3：連合軍スパイを殺害する。

作戦第2号：スカッドバスター

時は真昼。作戦第１号で制空権を確保した。今度はスカッド発射台を片付ける番だ。作戦第１号と同様、まず、敵のレーダー基地を破壊する。それからスカッド指令官の捕獲だ。次の６つの任務を順番に遂行しよう。

1　レーダー基地の破壊

今回のレーダー基地は３ヶ所。そのうち２ヶ所はガードが固いので注意しよう。

2　収容所襲撃大作戦

ここはかなり難関だ。収容所に穴を空ける前に、回りの敵を片付けておこう。そうすれば捕虜を救出する前に殺されてしまうことはない。

DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF

3　発電所の破壊

このターゲットはガードが厳しい。しかし、敵の武器をうまく避ければ、破壊は困難ではない。

4　化学兵器工場の破壊

このターゲットを破壊するためには、十分なアーマーと弾薬が必要だ。

5　スカッドランチャの破壊

化学兵器工場を破壊すると、スカッド指令官はスカッドランチャ目指して逃げ出す。スカッドランチャを探し出すチャンスだ。
地図でスカッド指令本部を確認し、次々に破壊する。そこにいるのがスカッド指令官だ。彼らを捕獲すると地図上にスカッドランチャの位置が表示される。発射台は全部で6台。ミッション完了には5台のスカッドランチャを破壊しなければならない。

6　捕虜の救出

このミッションが作戦第2号の本当の目的だ。捕虜は全部で16人。任務遂行には最低14人を救出しなければならない。

SNAFU

1：スカッド指令官を2人以上殺害してしまう。
2：5人以上の政治犯が殺害されてしまう。
3：3人以上の捕虜が殺害されてしまう。

作戦第3号：大使館のある都市

この作戦は夕方行われる。

1　国連監査員の救出

国連監査員がホテル近くの駐車場で襲撃されている。敵の戦車と地上部隊を一掃しよう。監査員を撃たないように注意。

2　生物兵器工場の破壊

北西に大規模な生物兵器工場がある。主任科学者は生物学兵器工場に隠れているが、工場は7つの似たような建物に囲まれている。早く工場を見つけだし、主任生物学者を捕らえろ。

3　地下ミサイル基地の破壊

砂丘に隠された地下サイロを捜し出さなくてはならない。機関砲を使って装甲されたカバーを見つけるのだ。（砂丘に隠されたカバーを撃ったときは爆発音がする。）そして、ミサイルが発射される前にサイロを爆発させる。サイロ爆発は、付近にある燃料や弾薬コンテナを一緒に爆破してしまう。必要な物資は、サイロを爆発させる前に取っておこう。

4　海で行方不明になっているパイロットの救出

パイロットに怪我をさせないように、敵のスピードボートを破壊し、パイロットを救助する。パイロットの1人は重要な情報を持っている。

5　発電所の破壊

救出したパイロットからの情報で、この発電所が大統領のヨット付近の警戒区域をコントロールしていることがわかった。ヨットで救出作業を行う前に、この発電所を破壊しなければならない。

DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF

6　大統領のヨットから捕虜を救出

付近の地上部隊を排除したらヨットに穴を空ける。すると、捕虜達が1人ずつ穴から海へ飛び込む。監禁されていたので捕虜達は弱っている。早く助けなければ捕虜達は溺れてしまう。

7　敵の大使を捕虜にする

いままでで一番きつい銃撃戦になる。弾薬が少ないとかなりの苦戦を強いられることになる。まず、その付近を監視しているレーダー基地を破壊しておこう。レーダー基地を破壊しておかなければ勝ち目はない。

8　大使館での救出

この作戦最後のミッションは、大使館に捕らわれている12人の大使館員を救出することだ。まず、攻撃してくる敵のヘリコプターを破壊する。ヘリコプターが破壊されたら着陸ゾーンが出てくるので、そこでコ・パイロットを降ろす。コ・パイロットはバスを運転して目的地に向かうから、後ろから援助しよう。バスはとても壊れやすいので細心の注意が必要だ。

SNAFU

1：2人以上の国連監査員が殺害されてしまう。
2：主任生物学者を殺害してしまう。
3：置き去りにされたパイロットが2人以上殺害されてしまう。
4：4人以上の捕虜が溺れる。
5：敵の大使を殺害してしまう。
6：バスが破壊されてしまう。
7：C－130 輸送機が破壊されてしまう。

EANNテレビの職員は、TVステーションでしか降ろすことができません。

作戦第4号：核の嵐

この作戦は夜間行われる。

1　油田を保護する

このミッションは、コマンドを油田のまん中の着陸地に空輸することと、油田の回りにいる敵の戦車をすべて破壊するという2つの目的がある。敵に油田タンクをいくつも破壊されると、呼び戻されてしまうので、十分注意が必要だ。

2　石油の流出を止める

敵の部隊がオイルドックの付近に配置されているので、パイプを閉じようとする前にまずそれから片付けよう。安全が確保されたら、パイプの先を爆破するのだ。
石油の流出を止めるには、狙ったところに命中させる射撃の腕がないと止められない。
ここまでくると、頼れるものは自分だけ。画面に出てくる情報を素早く理解し、行動に移せ。

SNAFU

この作戦ではさまざまなSNAFUがあり、クリアするのは大変難しい。しかし、これまでの作戦で経験を積み、超一流のパイロットになっていれば、どのような行動がSNAFUになってしまうのか見当がつくはずだ。確かに難しい作戦だが、決して不可能ではない、ということだけ頭に置いていてくれ。

パスワード

各作戦を完了するごとに７文字のパスワードが与えられ、スコアと共に表示されます。このパスワードを書き留めておくと、次の作戦からゲームを開始することができます。パスワードは５分以内に書きとめないと消えてしまいます。パスワードの入力方法はＰ４を参照してください。

武器一覧表

戦闘ヘリ	
武器名	備考
連射砲	ダメージ３ポイントを与える
ハイドラ	ダメージ25ポイントを与える
ヘルファイヤー	ダメージ100ポイントを与える

敵の武器	アーマー	パワーダメージ	射撃頻度	飛翔速度
AK 47	10 ポイント	5 ポイント	0.5 秒	高速
APHID	25	75	3.0	高速
AAA	50	20	0.5	高速
RAPIER	75	100	2.5	高速
VDA	100	25	0.33	高速
ZSU	150	40	0.33	超高速
スピードボート	150	50	1.25	超高速
チョッパー	150	100	1.5	超高速
M 48	200	100	2.5	超高速
CROTALE	250	150	2.0	低速

注意：警戒ゾーンでは敵のアーマーや武器の威力は増加しています。

使用上のご注意

次の注意事項を守って、ゲームをお楽しみください。
お子様がゲームを楽しむ前に、保護者の方も必ずご確認ください

- ●ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに、適当な休憩を必ずとってください。また、極度に疲労している時や、睡眠不足の時は、ゆっくり休み、完全に回復してからプレイしてください。
- ●ゲームをするときは、部屋を明るくし、テレビ（モニター）からはできるだけ離れて、プレイしてください。
- ●過去に、強い光の刺激や、テレビ画面などを見ていたとき、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失を経験したことのある人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしている最中に、このような症状が起きた場合や、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイを中断し、医師と相談してください。
- ●カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。
- ●カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対しないでください。
- ●カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。
- ●カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところは避けてください。直射日光のあたるところやストーブの近く、湿気の多いところも禁物です。
- ●カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。
- ●長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべくはなれてゲームをしてください。
- ●プロジェクションテレビにはつながないでメガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

Patents:U.S.Nos.4.442.486 / 4.454.94 /4.462.076; Europe No.80244; Cnada No.1.183.276; Hong Cong No.88-4302; Singapore No.88-155; Japan No.82-205605(Pending)

<ORIGINAL STAFF>

Programming : John Schappert
Design : John Manley, Mike Posehn
Producer : Richard Robbins
Assistant Producer : John Manley
Visual Concepts Producer : Greg Thomas
Art : Paul Vernon
Additional Art : Gary Martin, Amy Henning, Bill Stanton, Dean Lee
Brian Greenstone, Brian Kumanchik
Apache 3-D Model : Joe Sparks
Additional 3-D Models : Tim Calvin
Sound & Music : Brian Schmidt, Rob Hubbard
Production Assistant : Michael Lubuguin, Antonio Barnes
Technical Director : Tom Debry
Technical Assistance : Scott Patterson, Jason Anderson

<LOCALIZATION TEAM>

Programming : Hiroshi Ueda
Testing : Masa Yoshizawa
Producer : Ray Nakazato

<JAPANESE STAFF>

Programming : Naoki Kitamoto
Technical Director : Hitoshi Akashi
Producer : Masato Mizushima
Marketing : Toshiya Kubo-rin Kubo, Atsushi Tanimoto, Megumi Meme Sakurai
Sales : Junichi Suzuki, Yasuhiko Shark Sameshima, Yoshihisa Tsuji
Special Thanks to : Hitomi Yamaguchi, Mayako Maekawa, Kumiko Nakayasu
Manual/Package Design : Takashi Uto, Seiichi Bou Mitani
& COMIX BRAND (Takayuki Rasta Minegishi, Takuji Packy Hikino)
Assistant Producer : Yasuhiro Suzuki, Kenichi Igarashi
Executive Producer : Satoru Sato

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社